Serious Games formativ testen

Handreichung mit Beobachtungsbogen und Auswertungsvorlage. PlayInsight Studios GmbH, Version 1.0, Stand 03.11.2026. Lizenz: Creative Commons Namensnennung 4.0 International (CC BY 4.0), https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/deed.de. Bearbeitbare Quelle: https://lab.playinsightstudios.com/oer/oekosystem-see/

Vorgeschlagene Namensnennung: „Serious Games formativ testen“, PlayInsight Studios GmbH, Version 1.0, 2026, CC BY 4.0.

Mit KI-Unterstützung entworfen.

Wofür und für wen

Zielgruppe: Lehrende und Entwicklungsteams, die ein spielbasiertes Lernangebot in Schule oder Hochschule erstmals mit einer echten Gruppe erproben.

Lernziel: Nach der Durchführung können Sie aus einem Test mit einer Lerngruppe begründete Änderungen ableiten und trennen, was ein Fehler, eine Verbesserung und ein neuer Wunsch ist.

Was das nicht ist: Ein formativer Test zeigt, wo ein Spiel verstanden wird und wo nicht. Er misst keinen Lernzuwachs. Dafür brauchen Sie ein eigenes Untersuchungsdesign, etwa mit Vor- und Nachtest.

Zeitbedarf: 30 Minuten Vorbereitung, eine Unterrichtsstunde Test, 60 Minuten Auswertung.

Die Kette, um die es geht

Jede Beobachtung soll in einer Kette stehen. Fehlt ein Glied, bleibt der Befund ein Eindruck.

Lernziel	Spielhandlung	Beobachtung	Änderung
Was sollen die Lernenden verstehen oder können?	Welche Handlung im Spiel soll das bewirken?	Was haben sie tatsächlich getan oder gesagt?	Was ändern wir, und woran erkennen wir, ob es gewirkt hat?

Beispiel: Die Lernenden sollen erklären, warum eine gemeinsame Ressource zur Neige geht. → Sie entscheiden in jeder Runde, wie viel sie entnehmen. → Viele schauen nur auf die eigene Punktzahl und fragen am Ende, warum das Feld leer ist. → Die Runde zeigt den Gesamtbestand größer an, die Auswertung beginnt mit der Frage „Was ist mit der Welt passiert?“. Im nächsten Test beobachten wir, ob die Frage ohne Hilfe beantwortet wird.

Vorbereitung

1. Schreiben Sie höchstens drei Lernziele als beobachtbare Handlung auf: „erklärt“, „begründet“, „ordnet zu“, nicht „versteht“.
2. Legen Sie zu jedem Lernziel die Spielhandlung und eine Beobachtungsfrage fest.
3. Spielen Sie das Spiel einmal auf einem Gerät der Lerngruppe, im echten Netz des Raums.
4. Klären Sie das Einverständnis nach den Regeln Ihrer Einrichtung. Notieren Sie keine Namen. Zeichnen Sie Ton und Bild nur auf, wenn das geklärt ist.
5. Verteilen Sie die Rollen: eine Person leitet, eine oder zwei beobachten. Wer beobachtet, hilft nicht.

Durchführung

1. **Einführen:** Sagen Sie: „Wir testen das Spiel, nicht euch.“ Nennen Sie, was als Hilfe erlaubt ist.
2. **Spielen lassen:** Beobachten Sie zunächst ohne Eingriff. Bitten Sie einzelne Lernende, laut zu sagen, was sie gerade denken.
3. **Hilfe notieren:** Jede gegebene Hilfe kommt in den Bogen. Wo geholfen wurde, ist der Ablauf nicht selbsterklärend, auch wenn das Ziel erreicht wurde.
4. **Besprechen:** Fragen Sie am Ende offen: Was war das Ziel? Was hat euch aufgehalten? Was würdet ihr jemandem erklären?
5. **Fachlich prüfen:** Lassen Sie sich von zwei oder drei Lernenden den Lerninhalt in eigenen Worten erklären.

Beobachtungsbogen

Gruppe (ohne Namen): _____ Datum: _____ Geräte: _____ Beobachtet von: _____

Zeit	Wo im Spiel	Was geschah (wörtlich oder sichtbar)	Lernziel	Hilfe gegeben?	Schwere (1–3)

Schwere: 1 = fällt auf, stört nicht. 2 = kostet Zeit oder braucht Hilfe. 3 = Lernziel nicht erreichbar oder Abbruch.

Trennen Sie Beobachtung und Deutung: „Vier Lernende tippen mehrfach auf das Feld“ ist eine Beobachtung, „das Feld ist unklar“ eine Deutung. Der Bogen braucht zuerst die Beobachtung.

Auswertungsvorlage

Führen Sie die Bögen direkt danach zusammen und ordnen Sie jeden Befund einer Gruppe zu.

Gruppe	Bedeutung	Umgang
A: Fehler	Das Spiel tut nicht, was es soll	Beheben
B: Verbesserung	Das Lernziel wird erreicht, aber umständlich	Nach Schwere und Aufwand einplanen
C: Gestaltungswunsch	Neue Idee, die den Umfang ändert	Sammeln und ausdrücklich entscheiden; wird nicht automatisch zugesagt
D: Lernzielproblem	Spiel funktioniert, der Inhalt kommt nicht an	Vorrangig: Spielhandlung oder Lernziel überarbeiten

Nr.	Befund	Gruppe	Schwere	Lernziel	Entscheidung	Verantwortlich	Geprüft durch (nächster Test)

Drei Fragen zum Abschluss:

1. Was hat das Spiel bei dieser Gruppe sicher bewirkt, und woran sehen wir das?
2. Wo hat erst unsere Hilfe das Ziel möglich gemacht?
3. Was wissen wir nach diesem Test nicht?

Der letzte Punkt schützt vor zu großen Aussagen. Halten Sie ihn schriftlich fest.

Dieses Material weiterverwenden

Sie dürfen das Material nutzen, teilen und bearbeiten, auch kommerziell, sofern Sie die Urheberschaft nennen, auf die Lizenz verweisen und Änderungen kenntlich machen. Rückmeldungen und Anpassungen nehmen wir unter project@playinsightstudios.com gern entgegen.